

## Spielmaterial

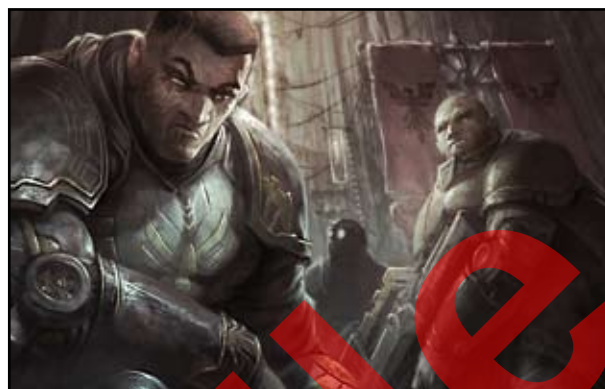
- 28 Arkham Horror:**  
**Szenarian Massaker 2.4**  
*Erweiterung.* Nachschub für das Cthulhu-Brettspiel.
- 32 Warhammer 40.000 –**  
**Freihändler: Scherbenleere 2**  
*Kampagne.* Die Spannung steigt im 2. Akt: Suche ohne das Ziel zu kennen.
- 38 Shadowrun:**  
**Schatten über Aachen 1**  
*Erweiterung.* Die Karlsstadt für Schattenläufer.
- 44 Engel: Am Rande von Aachen**  
*Kampagne.* Der finale Akt unserer Engel Chronik.
- 48 Rollenspiel universal:**  
**Stahlhammer**  
*Schauplatz.* Die Sturmstation ST07 als Setting für Stahlzwerge.
- 52 Paranoia: Das Grauen aus der Tiefe**  
*Abenteuer.* Eine neue Geheimgesellschaft bedroht den Alpha Komplex: die Großen Alten...
- 56 Private Eye: Mors Sola**  
*Abenteuer.* Eine Hommage an Agatha Christies Roman Rächende Geister.
- 60 Monster Almanach: Helghast**

## Beiträge

- 18 Veranstaltung: GenCon 2011**
- 20 Game of Thrones**  
*Titelthema.* Alles über die TV-Serie, Bücher, Comics, Rollen-, Brett-, Karten- und Videospiele rund um George R.R. Martins epische Fantasy-Saga
- 62 Interview: Christian von Aster**
- 64 Portrait: Neil Gaiman**

## Rubriken

- 3 Editorial/Impressum
- 4 Kolumne: Wortgemetzel
- 4 Comic: Unspeakable Vault of Doom
- 6 Neuheiten Rollenspiele
- 10 Neuheiten Brettspiele
- 12 Neuheiten Bücher & Comics
- 16 Neuheiten Videospiele
- 67 Tests + Kritiken
- 81 Marktplatz
- 82 Vorschau



- 32 Warhammer 40.000 – Freihändler: Scherbenleere 2**  
Unerklärliche Visionen läuten den 2. Akt der Kampagne ein.



- 38 Shadowrun: Schatten über Aachen 1**  
Offizieller Hintergrund aus der deutschen Shadowrun-Redaktion.



- 44 Engel: Am Rande von Aachen**  
Der Abschluß unserer Minichronik für Himmel über Aachen.



- 64 Neil Gaiman**  
Der Superstar und Sandman-Schöpfer im Portrait.

- 20 Game of Thrones**  
Die Blockbuster TV-Serie von HBO.

# Neuheiten

## Rollenspiele

### Cthulhu

Deutschland in den 20er Jahren, das ist eine Zeit zerrissen zwischen zwei blutigen Kriegen und viel zu kurzen goldenen Jahren – also gerade richtig für ambitionierte Cthulhu-Investigatoren. Im Nachfolgebild **Deutschland: Blutige Kriege & goldene Jahre, 2. Edition** der **Deutschland-Box** findet sich alles, was man zum Spielen im Deutschland der 20er benötigt: die große Politik, das ganz normale Leben, Wirtschaft, Reisen und Verkehr, Freizeit, Unterhaltung, Lust und Laister, Wissenschaft und Technik, Kriminelles und Rechtliches, Okkultes, von finsternen Kulturen und dunklen Dämonen sowie allerlei Spielhilfen, die Abenteuer in der Zeit noch lebensnäher machen können.

Enthalten sind darüber hinaus drei spielfertige Abenteuer: *Tempus fugit!*, *Gefrorene Angst und Bilderwahn*, zwei davon als Erstveröffentlichung. Ferner findet sich als Beilage die vollfarbige Reproduktion einer historischen Deutschlandkarte.

Als Titel angekündigt ist außerdem **Kreuzzüge: Ritter im Heiligen Land**.

Quelle: Pegasus Spiele

### Deadlands

**Das Buch der Toten** lüftet den Schleier, der über den Mysterien des Todes liegt und enthüllt die Geheimnisse derjenigen, die über die Schwelle getreten und dann zurück gekehrt sind – die grausigen Verdammten. Diese knallharten Helden leben mit einem Fluch, in Form eines bösen Manitous, der sich in ihrer Seele festgekrallt hat, um sie von ihrer verdienten Ruhe abzuhalten.

In diesem Buch finden sich neue Regeln zum Erschaffen von untoten Helden, sowie über 50 neue, mystische Kräfte, die für die Verdammten bereit stehen. Hier gibt es vieles über den mysteriösen Goldgräber und

seinen Plan für die Bosse der Manitous, die mächtigen Abrechner, zu erfahren. Abgerundet wird das Ganze mit einem Abenteuer, speziell für untote Helden.

Quelle: Uhrwerk Verlag

### Das Schwarze Auge

Überall in Aventurien haben sich Bünde und Zirkel Gleichgesinnter herausgebildet, die gemeinsam ihre Ziele und Pläne verfolgen. Ehrliche Handwerkszünfte, schurkische Diebesbünde, magische Orden und geheime Zirkel, deren Pläne aventurienweit reichen. Sie alle bilden verschworene Gemeinschaften.

Welche Geheimnisse bewahren sie auf? Wie kann ein Held Mitglied einer solchen Gruppe werden? Und wie kann ein Meister die Organisation zu einem Gegner für die Heldengruppe aufbauen?

Die Spielhilfe **Verschworene Gemeinschaften** soll Spielern wie Meistern einen Überblick über verschiedene aventurische Gemeinschaften präsentieren und ihnen helfen, diese Gruppen in ihr Spiel einzubinden. Der Band enthält u.a. folgende Organisationen: der Aventurische Bote, die Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas, die Siebenstreichhüter, die Qabalyim der Erben der Gräber und die Töchter Niobaras, die Gareth Criminal-Cammer, die Hand Borons, das Handelshaus Stoerrebrandt, die Kaiserlich Derografische Gesellschaft, die Menacoriten, sowie zahlreiche Gilden und Zünfte

»Unselig ist, wer Wissen und Weisheit verschmäht, eitel ist seine Hoffnung, vergeblich sein Mühen und unnütz seine Werke.« – aus dem Buch der Weisheit

Was sind die Carmina Argelionis? Welche Handlungen vollzieht der Geweihte während Canyzeiths Weisheit? Was sieht die Geweihte mit dem Blick der Weberin? Was bedeuten den Hesinde-Geweihten



Wissen und Weisheit? Gibt es dazu nur einen Standpunkt in der Kirche? Welche Strömungen und Sekten gibt es – und wie wechselt man zwischen ihnen?

Das **Hesinde Vademecum** gibt Antworten auf solche Fragen, ergänzt und vertieft die Texte aus **Wege der Götter**. Der Band enthält vielerlei aventurisches Hintergrundmaterial über den Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben, die Kirche Hesindes, Grundsätze, Gruppierungen, Geschichte und Zirkel des Wissen sowie eine ausführliche Darstellung von Liturgien und Gebeten und Ritualen. Darüber hinaus finden sich in diesem Band regeltechnische Hinweise für Spieler und Meister zur Ausgestaltung von Talenten und die rollenspielerische Darstellung eines Hesinde-Geweihten.

*Du hast die Burg deiner Feinde verlassen, doch nun irrst du mit deiner Gefährtin durch die Anergaster Wälder. Nachdem du in der nördlichen Grenzregion niemandem mehr trauen kannst, wirst du dich wohl oder übel auf den Weg in die Hauptstadt machen müssen, um den König über die ungeheuerlichen Geschehnisse zu informieren. Und dann gilt es auch noch, der Familie des Händlers, den du nicht beschützen konntest, die traurige Kunde von seinem Tod zu bringen.*

**Im Griff der schwarzen Eiche** ist ein Solo-Abenteuer, das als Nachfolgebild von **Die schwarze Eiche** die grundsätzlichen Regeln sowie alle weiterführenden Spielmechanismen (etwa zum Zaubern) erklärt.

Das Horasreich, Wiege der Kultur und Zentrum des gesellschaftlichen Lebens – Jahrtausende der Wissenschaft, der Herrschaft und der politischen Umstürze haben ihre Spuren hinterlassen. Viele dieser Fahrten sind längst überwachsen, kaum mehr zu entdecken, und doch gelingt es Abenteurern, verloren ge-

glaubte Schätze zu bergen und düstere Geheimnisse aufzudecken.

Beflügelt durch den Geist der Renascencia befindet sich die Gesellschaft in einer Aufbruchstimmung in die neue Zeit. Aber nicht überall wird dieser Geist gutgeheißen. Hinter der Fassade aus Wohlstand, Ehre und zur Schau gestellter Höflichkeit und Großzügigkeit so manches Patriziers oder Signors verbergen sich abgrundtiefe Verbrechen.

**Maskenspiele & Kabale**, der begleitende Abenteuerband zur Regionalspielhilfe **Reich des Horas** bringt den Helden und ihren Spielern die unterschiedlichen Facetten der Region näher.

Seit der heilige Streitwagen der Kriegsgöttin Rondra vor 25 aventurischen Jahren das letzte Mal in einer abenteuerlichen Wettfahrt errungen wurde, hat sich in Aventurien viel verändert. Der umfangreiche Abenteuerband **Donner und Sturm** thematisiert neben dem eigentlichen Rennen etliche dieser Veränderungen und kulminiert in einem Rondra gefälligen Finale.

*Quelle: Ulisses Spiele*

## Dungeonslayers

Die Helden stehen vor den Toren der alten Nekropole Morrdakar und die Mittagssonne blitzt auf den scharfartigen Klingen der untoten Skelette, deren knöchernen Leiber still und regungslos vor dem Eingangsportal auf sie zu warten scheinen.

In den Katakomben dahinter lauert der in den dunklen Künsten bewanderte Nekromant Azan Al'Azzrak, die gerissenen Krieger eines Hobgoblinstammes und die wilden Schergen einer Orkhorde. Diplomatie, Einfallsreichtum und Kampfgeschick sind unentbehrlich, will man die Gefahren der unterirdischen Gewölbe überleben und die Auferstehung des mächtigen Drachen Düsterrahn verhindern.

**Die Katakomben des Nekromanten** ist ein **Dungeonslayers**-Abenteuer für Charaktere der 5. bis 8. Stufe, angesiedelt im Dreiental der Freien Lande.

*Quelle: Uhrwerk Verlag*

## Einsamer Wolf

Der Schwur, die Kai wieder zu ihrem einstigen Ruhm zu führen, bringt Einsamer Wolf in das sagenhafte Land Dessi, das Heimat für Monster und Magier ist. Die Zauberer dieses Reiches haben versprochen, Einsamer Wolf bei seinem Vorhaben zu helfen – aber sie verlangen einen hohen Preis für ihre Hilfe. Tief im Schloss des Todes liegt der Schlüssel zum

Wissen der Vorfahren. Wird Einsamer Wolf diesen Schlüssel finden oder wie alle, die diesen Ort vor dir betreten haben, dem Schrecken erliegen.

**Schloss des Todes** setzt die Abenteuer um **Einsamer Wolf** fort.

*Quelle: Mantikor Verlag*

## John Sinclair

Die Hochzeit von Will Mallmann und Karin Bauer hätte einer der wenigen unbeschwerten Abende im Leben der Geisterjäger werden können.

Doch dann werden sie auf eine Mission geschickt, in der die Regeln von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt wurden. Im antiken Atlantis müssen sie sich bislang ungekannten Gefahren stellen, die auch nach ihrer Rückkehr kein Ende nehmen.

Der letzte, entscheidende Schlag gegen die Herolde und damit gegen den schwarzen Tod steht bevor.

**John Sinclair: Verfluchtes Atlantis** ist eine Erweiterung für das **John-Sinclair-Abenteuerspiel** und beschließt den **Herold-Zyklus**.

*Quelle: Ulisses Spiele*

## Legenden von Harkuna

Seit dem gewaltsamen Tod von König Corin VII. wird das Reich Sokara von einem Bürgerkrieg heimgesucht. Der aufständische General Marlock herrscht mit Hilfe der Armee über das Land, während des Königs Sohn in die Berge geflohen ist. Als Krieger, Magier, Barde, Wanderer, Priester oder Schurke kann der Spieler dem Thronerben zu seinem Recht verhelfen oder im Auftrag des Generals diese Adelslinie für immer auslöschen. Das Schicksal Sokaras liegt in seiner Hand.

**Das Reich des Krieges** ist der erste Band der neuen Abenteuerreihe **Legenden von Harkuna**.

*Quelle: Mantikor Verlag*

## Pathfinder

Ob ein Charakter auf dem Markt nach einer neuen Waffe, einem neuen Haustier oder einem ungewöhnlichen alchemistischen Mittel sucht, um ihm bei der Erforschung alter Grabanlagen zu helfen, in dem Quellenbuch **Abenteurer's Rüstkammer** findet sich all das.

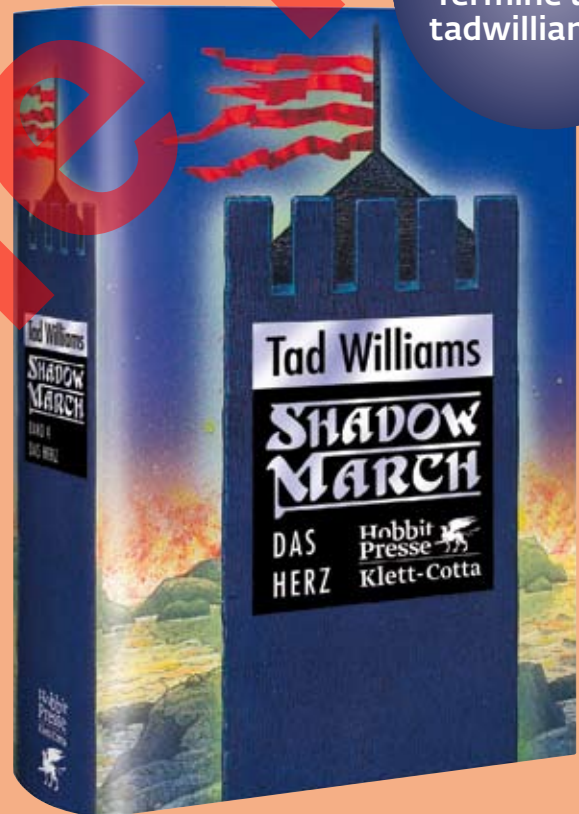
Das Quellenbuch ist der Band der Wahl, wenn man die Ausrüstung eines Charakters erweitern möchte. Sämtliche Gegenstände sind nicht magisch.

**Der Almanach der klassischen Monster** ist mehr als eine einfache Monstersammlung. Auf vollfarbigen,



## Der lang ersehnte Abschlussband des großen Fantasyepos von Tad Williams

Tad Williams kommt!  
Termine unter  
[tadwilliams.de](http://tadwilliams.de)



Tad Williams: **Shadowmarch**, Band 4: Das Herz  
Aus dem Englischen von Cornelia Hoffelder-von der Tann  
880 Seiten, Lesebändchen, € 26,95 (D)

Der Südmarksfeste droht Gefahr von zwei unbittlichen Feinden, den uralten Quar der Nebellande und dem verrückten Gottkönig von Xis. Mittendrin kämpfen die königlichen Zwillinge Briony und Barrick um ihr Erbe und Leben.

Hobbit  
Presse   
Klett-Cotta

illustrierten Seiten werden zehn »klassische« Monster im Detail beschrieben, ihre Kultur, ihre Verhaltensweisen und Kampftaktiken, sowie zahlreiche Abenteuerideen vorgestellt. Mit dabei sind alte Bekannte wie Orks, Oger, Goblins, Hobgoblins, Trolle und Grotten-schrate, die in einem völlig neuen Licht erscheinen.

Schreckgestalten aus uralten Mythen, Sagen und sogar aus modernen Filmen und Büchern, wie Mumien, Vampire, Werwölfe und Zombies, bevölkern oft unsere Albträume. Sie sind auch häufig Gegner heldenhafter Abenteurer.

Zusammen mit Fleischgolems, Gargylen, Geistern, Ghulen, Vet-teln und den geheimnisumwitterten Derro bilden diese Ungeheuer einen Grundstock von zehn Monsterarten aus der Horrorkultur.

**Der Almanach der Klassischen Schrecken** beleuchtet die Ursprünge dieser Geschöpfe (sowohl in der Spielwelt als auch in der Geschichte der realen Welt), sowie ihre Erschaffung, ihre Wohnorte, ihre Gesellschaftsordnung, ihre Motivationen und ihre Rolle in der Kampagne.

Varisische Wahrsager aus ganz Golarion nutzen das mystische Turmkartendeck, um das Schicksal zu lesen und die Zukunft zu deuten, doch nur wenige haben die geheimnisvollen Karten im selben Umfang gemeistert wie Sonnorae, eine Bardin aus dem Zeitalter der Finsternis, die schon lange tot ist.

Aus Furcht, dass ihre Sammlung von Geschichten mit ihr sterben würde, erschuf sie innerhalb ihres eigenen Turmkartendecks eine Halbebene für ihre Erzählungen. Mit der Zeit entwickelten diese Geschichten ein Eigenleben und

verschmolzen mit den Bildern der Karten selbst. Doch nicht alle Geschichten haben ein gutes Ende, und das Geschichtenvolk, welches das Turmkartenreich bewohnt, hat längst eigene Motivationen und Pläne entwickelt, strebt nach Macht und will sogar in die wahre Welt fliehen.

Auf der Suche nach einem verschwundenen Gelehrten geraten die Spielercharaktere selbst ins Turmkartenreich. Dort benötigen sie Verstand und Stahl, um in der Landschaft dieses seltsamen Wunderlandes und unter seinen Bewohnern zu bestehen und wieder herauszufinden.

**Spiel der Türme** ist ein Abenteuer für Charaktere der 9. Stufe.

Quelle: Ulisses Spiele

## Private Eye

Mit gewichtigen 80 Seiten kommt der neue Abenteuerband **Tiefe Wasser** für **Private Eye** daher. Der Name ist Programm: Nicht nur, weil die Themse in diesem Fall eine wichtige Rolle spielt.

Doch was dort geschieht, stellt nur die Oberfläche dessen dar, was sich in der Tiefe abspielt. Die Suche nach der Wahrheit über den Tod des Exilrussen Victor Stassow führt die Detektive nicht nur zu einer Tat, die die Geschichte veränderte, sondern auch in die Abgründe der Politik. Auf sich allein gestellt geraten sie zwischen die Mühlen des zaristischen Russlands und der eigenen Regierung. Sie müssen erkennen, dass manche Leute für ihre politischen Ziele vor nichts zurückschrecken. Die Welt wird für die Detektive danach nicht mehr dieselbe sein...

Quelle: Redaktion Phantastik

## Savage Worlds

Die **Gentleman's Edition Revised** ist die neueste Edition des **Savage Worlds** Rollenspiels und vollgepackt mit neuen Inhalten. Neben Regelupdates enthält das Buch auch neues Regelmateriale, neues Artwork, mehr Beispiele, zahlreiche Optionalregeln und Regeln aus beliebten Settings und natürlich alles zur Charaktererschaffung, Ausrüstung, Fertigkeiten, Mächte, Kampf, Fahrzeugen, Magie und vielem mehr...

Neben den Regeln enthält das Buch auch fünf kurze Abenteuer aus den verschiedensten Genres.

*Jeder weiß, dass es so etwas wie Monster nicht gibt ... du weißt es besser.*

*Für die gewöhnlichen Leute der viktorianischen Gesellschaft sind Monster nichts weiter als ein dummer Aberglaube oder eine billige Fiktion aus den Groschenromanen, die auf den Straßen verkauft werden. Aber du bist alles außergewöhnlich. Du hast Schrecken gesehen, die das Herz eines tapferen Mannes zum Stehen brachten, und hast überlebt, um davon zu berichten. Du bist ein Ripper – ein Mitglied einer geheimen Gesellschaft von Monsterjägern, die sich der Rettung der Menschheit verschrieben haben.*

**Ripper** erscheint als eine neue Spielwelt für **Savage Worlds**.

Quelle: Prometheus Games

## Space Gothic

In der kalten Weite des Weltalls ist das Abenteuererleben so gefährlich wie eh und je. Da kann man von Glück sagen, dass es eine Fülle von Herstellern gibt, die sich

## Shadowrun

*Sie mögen ihre Büros haben, ihre Lohnschecks, ihre 2,2 Kinder und ihren drohnengemähten Rasen. Sie stapfen blind durchs Leben und machen, was andere Leute ihnen sagen. Sie hatten nie eine eigene Idee, weil sie so tief in sich selbst vergraben sind, dass sie womöglich nie wieder auftauchen werden.*

*Aber du gehörst nicht zu de-*

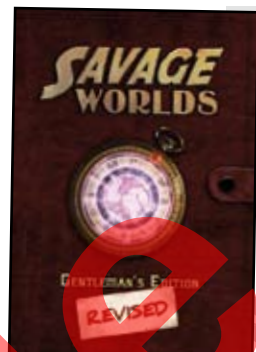
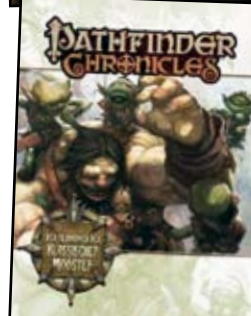
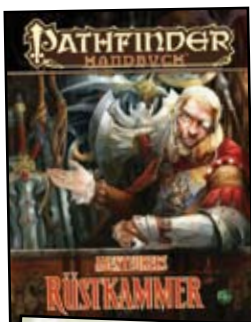
*nen. Die Welt wird dir nichts schenken, also nimm dir, was du brauchst. Auf der Straße bist du auf dich alleine gestellt. Vielleicht hilfst du einer Orxploitation-Band bei ihrem Aufstieg oder wirst berüchtigt, einfach weil du eine coole Sau bist. Egal was, aber mach es auf deine Weise – denn zu sterben ist immer noch besser, als sich selbst zu verkaufen.*

**Lifestyle 2073** versorgt Shadowrunner mit Fakten über Musik, Unterhaltung, Sport und andere

Trends. So können sie tief in die Szene eintauchen, ohne ihre Seele verkaufen zu müssen: eine Fundgrube über die Kultur der Sechsten Welt und eine Schatzkammer von neuen Wegen durch die Schatten.

Ebenfalls für **Shadowrun** angekündigt sind **Schattenrüstzeug** mit Sichtschild (Box), der **Rhein-Ruhr-Megaplex-Band** und **Machtspiele: Handbuch für Spione**.

Quelle: Pegasus Spiele



## Into the...

Zuerst war da das Licht. Doch die Zeitmaschine war schon vorher da. Das neue Erdenstern-Album **Into the Light** ist eine Zeitreise durch vier Epochen. Vom Anbeginn der Zeit, als die Welt ihr Licht erblickte. Alte, mächtige Kulturen und das, was von ihnen blieb. Der Sonnengott, das Licht der Welt: Die großen Kirchen haben finstere Zeiten erhellt – oder noch finsterner gemacht.

Gaslaternen beleuchten eine

Epoche der mechanischen Wunderwerke, der technischen Errungenschaften und des allgegenwärtigen Dampfs, der alles antreibt. Die Letzten Tage tauchen die Welt in Düsternis, der Fortschritt hat sich gegen die Menschen gewandt, das Überleben ist ein unablässiger, zermürbender Kampf. Am Ende ist da dieses verlockende Licht.

Und wir erliegen seiner Versuchung. Erdenstern haben für das achte Album in der **Bibliothek der Fantastischen Musik** die Fans um Vorschläge für Themen



gebeten, die musikalisch noch vertieft werden sollten. Daraufhin entstand das Doppelalbum **Into The Light**, eine Reise durch vier Zeitalter: Alte Reiche, Sakrales, Steampunk und Endzeit.

Quelle: Erdenstern

die Produktion diverser Überlebensausrüstung auf die Fahne geschrieben haben.

Angefangen bei Waffen über zahlreiche nützliche Gegenstände und Körpermodifikationen bis hin zu Fahrzeugen und Raumschiffen gibt es für jede Herausforderung die passende Ausrüstung.

**Space Gothic Extreme Overkill** enthält einen Überblick über das Kriegshandwerk und die interstellare Konzernlandschaft des 23. Jahrhunderts. Im Ausrüstungsteil werden über 50 neue Schusswaffen im Detail vorgestellt, außerdem gibt es zahlreiche neue Gegenstände, die das Spiel mit neuen Möglichkeiten und Abenteuerideen bereichern. Das Körpermodifikationskapitel beschäftigt sich mit der Verwendung kybernetischer Prothesen und Verbesserungen, begleitet von Tipps und Tricks für ihren stimmungsvollen Einsatz im **Space Gothic** Universum. Abgerundet wird das Ganze von einem Kapitel mit persönlichen Transportmitteln, Reittieren, zivilen und militärischen Bodenfahrzeugen, U-Booten, Läufern und Raumschiffen, inklusive Regeln für Warenqualität und Fahrzeugkampf.

Quelle: Ulisses Spiele

### Spherechild

Nachdem das Grundregelwerk der ersten Edition von **Spherechild** ausverkauft war, wankte der Autor Alexander Hartung still und leise im Hintergrund an einer Neuauflage des Spiels. Allerdings sollte es kein reiner

Nachdruck werden – **Spherechild** hatte viel Lob, aber auch einiges an Kritik erhalten. Vor allem das Regelsystem unterstützte die Spielidee – ein Spieler spielt parallel mehrere Charaktere auf unterschiedlichen Welten – nicht wirklich. Zwei Jahre lang wurde das Spiel intensiv getestet und das Feedback aus der Community aufgearbeitet. Quasi nebenbei wurden auch die Texte feingeschliffen, das Layout überarbeitet und viele neue Bilder angefertigt. Das fertige Grundregelwerk soll zur RPC 2012 erscheinen.

Quelle: Prometheus Games

### Spielbuch-Abenteuer Weltgeschichte

**Die Invasion der Normannen** führt den Leser in die Zeit der Schlacht von Hastings, als William, Herrscher der Normannen mit seiner Armee den Ärmelkanal überquerte um sich den Angelsächsischen Kriegern unter König Harold entgegenzustellen.

Der Kampf um die Krone Englands entbrennt auf dem Schlachtfeld von Hastings und der Leser kann entscheiden, auf welcher Seite er stehen wird. Wird er dem Englischen König zur Seite stehen oder versucht er sein Glück auf Seiten der Normannischen Invasoren?

**Die Invasion der Normannen** ist der erste Band der neuen Reihe **Spielbuch-Abenteuer Weltgeschichte**.

Quelle: Mantikor Verlag

### Traveller

Spinwärts des Imperiums hat sich eine Rasse grausamer Karnivoren zu einer intelligenten Spezies entwickelt und regiert hunderte von Sternensystemen. Sie sind die Aslan, interstellare Nachbarn des Imperiums. Diese Kriegerasse war für die Menschheit lange ein Geheimnis, nun ist es an der Zeit, mehr über ihre Kultur und ihre Gesellschaft zu erfahren.

**Alienmodul 1: Aslan** geht detailliert auf die außerirdische Rasse ein und erläutert zugleich ihre Heimat und Gesellschaft: aslanische Geschichte und Kultur, aslanische Charaktergenerierung mit neuen Karrieren (zum Beispiel Spacer, Streuner, Ausgestoßener, Gesetzloser oder Bote) und aslanische Gefechte.

Enthalten ist auch die Trojan-Ausdehnung: Dieses kriegsgebeutelte Gebiet wird ausführlich beschrieben. Im Einflussbereich vom Imperium, dem Aslan-Hierat und mit Dutzenden neutralen Welten, stellt die wilde Region das neue Grenzland zwischen den beiden großen Mächten dar.

Quelle: 13Mann Verlag



# Ab Oktober 2011 im Handel erhältlich!



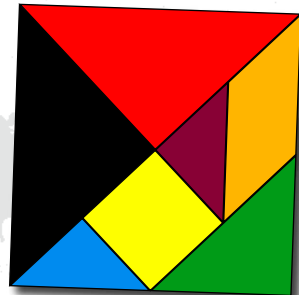
präsentiert vom:

**Heidelberger  
Spieleverlag**



Mehr Infos:  
[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)

# Brettspiele



Die **SPIEL 2011** ist das Großereignis für die gesamte Spielebranche – und die Messe ist für uns traditionell ein Anlass, um einen Blick auf einige Spieleneuerscheinungen zu werfen, die auf der Messe vorgestellt wurden.

## Adlung

Antigua im Jahr 1717: Es geht das Gerücht um, der wilde Pirat Black Sam habe das viele Gold, das er beim Entern erbeutet hat, auf den Inseln im Wind versteckt. Als Black Sam später mit seinem Schiff auf ein Riff lief, konnten sich nur zwei Mann retten. Er selbst nahm dabei die Schatzkarte mit in den nassen Tod. Welcher Kapitän stellt die erfolgreichste Crew zusammen, um sein Schiff geschickt durch die Inseln zu steuern und die wertvollsten Schätze zu sammeln? Bei **Antigua** ist auch die Verpackung Teil des Spieles. Zusätzlich können die Karten mit den Piratenschiffen zu Spielfiguren umfunktioniert werden, wodurch das Spiel einen zusätzlichen 3D-Effekt bekommt.

Wer das Piratengold direkt investieren will, kann es in den Themenpark **Adlungland** stecken. Ständig arbeiten und planen Investoren an den Attraktionen und Fahrgeschäften, um noch mehr Besucher anzulocken. Dabei müssen die Bauko-

sten beachten und Risiken abgewägt werden. Es ist nicht einfach, einen geeigneten Bauplatz zu finden, denn die benachbarten Attraktionen beeinflussen sich gegenseitig. Welcher Spieler baut die attraktivsten Fahrgeschäfte im Park?

## Hans im Glück

Auch in der Antike spielt die Nachbarschaft eine wichtige Rolle. Ein Volk vergeht, ein anderes erwacht – gesegnet von den Göttern erlebt jedes Volk seine eigene Blütezeit. Die umliegenden Zivilisationen bieten reiche Beute, und die Götter unterstützen Jene, die Opfer darbringen und ihnen imposante Säulen errichten.

In **Pantheon** tauchen acht antike Völker auf, die allerdings nicht immer dem regulären Lauf der Geschichte folgen: Manchmal erwachen die Römer auch vor den Persern oder die Griechen vor den Ägyptern. Jedes Volk hat seine Eigenheiten, und es liegt an den Spielern, diese bestmöglich zu nutzen.

Im zehnten Jubiläumsjahr von **Carcassonne** wird natürlich auch dieser Brettspielklassiker erweitert. Das Grundspiel von **Carcassonne** erscheint in der Form eines Gefolgsmanns und bietet neben Gefolgsleuten in Kristalloptik noch neue Sonderkarten.

**Carcassonne: Das Gefolge** ist eine weitere Ergänzung des Grundspiels, die auch Das Phantom genannt wird. Halb unsichtbar schleicht sich ein Gefolgsmann mit einem Anderen heimlich in die Landschaft von **Carcassonne**. Die

Spieler bekommen ganz neue Möglichkeiten mit dieser Sonderfigur. So können zwei Gefolgsleute auf eine Landschaftskarte gesetzt werden – doch nur wenn sich das Phantom noch im Vorrat befindet...

## Im Carcassone Würfelspiel

geht es einfach darum, wer als erstes die benötigten Punkte erreicht, indem er die größte Stadt aufbaut. Spielt man auf Risiko oder geht man auf Nummer sicher? Hier entscheidet geschicktes Würfeln in ungefähr 10 Minuten über den Sieg.

## Heidelberger

Auch eine andere Stadt rückt wieder in den Mittelpunkt: Jüngst fand an der Miskatonic Universität eine Ausgrabung statt, die sogar in Anbetracht der seltsamen Vorkommnisse, welche seit jeher in Arkham, Massachusetts stattfinden, etwas höchst mysteriöses zu Tage förderte. Und während die Stärke der Anbieter der Großen Alten beständig wächst, müssen die Ermittler des verschlafenen Städtchens sich ihrer ultimativen Herausforderung stellen.

**Miskatonic Horror** ist eine neue Art von **Arkham Horror** Erweiterung, die Spielmaterial für die bestehenden Erweiterungen hinzufügt. Obwohl die Komponenten und Regeln von **Miskatonic Horror** auch nur mit dem Basisspiel kombiniert werden können, erlaubt jede Erweiterung, die man mit einbezieht, mehr Aspekte von **Miskatonic Horror** verwenden zu können.

In den Tiefen des Weltalls geht es nicht weniger verzweifelt zu. Mit



**Exodus** erhält **Battlestar Galactica** drei neue Spieloptionen: *Zylonenflotte* stellt die Viper-Piloten vor größere Herausforderungen und treibt die Weltraumkämpfe mit einem neuen Spielplan für die Zylonenflotte, den Titel CAG und die Viper Mark VII auf die Spitze. Beim Betrachten der Loyalitätskarten anderer Spieler kommt bei der Option *Loyalitätskonflikt* ein Gefahrelement hinzu. Durch die Option *Ionischer Nebel* spielen die widerstreitenden Persönlichkeiten an Bord der Galactica eine größere Rolle.

Da sind die Persönlichkeiten von Fantasywesen schon einfacher gestrickt. Gnome haben nur zwei große Vorlieben: glitzernde Steine und wundersame Maschinen – dies gilt auch für die **Gnome von Zandor**. Rund um das Minenstädtchen Diamantina gibt es die begehrten Edelsteine. An der Börse können sie ver- und gekauft werden. Windige Händler sind immer für Tauschgeschäfte zu haben, und schließlich kann man mit den Edelsteinen auch noch wichtige Schürfrechte, Artefakte und Schmuckstücke erwerben. Wer wird der erfolgreichste Mogul des Edelsteinhandels?

## Kosmos

Reichtum mag erstrebenswert sein, anderen gelüftet es mehr nach Macht. Da trifft es sich gut, dass Lord Vetinari tot ist – oder er ist im Urlaub. Während der Herrscher von Ankh-Morpork nicht da ist, versucht jeder Spieler bei **Scheibenwelt** seine Interessen durchzusetzen. Die drei Lords wollen eine bestimmte Anzahl von Stadtbezirken unter ihre Kontrolle bringen. Vetinari, der heimlich zurückgekehrt ist, will seine Handlanger verteilen. Der Troll Chrysopras versucht Ankh-Morpork-Dollar zusammenzuraffen. Der Drachenkönig der Wappen will möglichst viel Unruhe verbreiten.



Und Hauptmann Mumm gewinnt einfach dann, wenn das Spiel endet, ohne dass einer der anderen Spieler sein Ziel erreicht hat...

Auch den **Fürsten von Catan** stehen **Finstere Zeiten** bevor. In den neuen Themensets lernen sie die dunkleren Seiten Catans kennen. In *Zeit der Intrigen* werden sie Zeuge der Auseinandersetzungen zwischen Anhängern des alten und des neuen Glaubens. Vordringend friedlicher geht es in *Zeit der Handelsbarren* zu – doch auch der Handel auf Catan hat seine Abgründe. Richtig zur Sache geht es in der *Zeit der Barbaren*, in der sich die Spieler mit den ständig ins Land einfallenden Barbarenhorden auseinandersetzen müssen.

## Krimital

Mörderisch geht es auch unter Blumenzüchtern zu. Es war ein wunderschöner Tag. Wieder einmal war – natürlich völlig zu Recht – einer neuen Rosenzüchtung aus dem Hause von Bull der erste Preis verliehen worden. In weiser Voraussicht hatte Lady von Bull für morgen einen überwältigenden Empfang geplant, auf dem auch der Name der neuen Rose bekannt gegeben werden sollte. Lady von Bull beging diesen Triumph nur im kleinen Kreis – natürlich mit einem außergewöhnlichen Menü, welches dem Anlass alle Ehre machte. Auch für Hündchen Charlie war ein Lektückerbissen bereitet. Doch der Napf blieb unberührt...

Bei **Drei Rosen für Charlie** wurde die kleine französische Bulldogge Charlie ist heimtückische Art aus dem Leben gerissen, und die Spieler bei diesem Krimi-Dinner müssen den Mord aufklären.

Wem die nötige Mitspieler für ein Krimi-Dinner fehlen, der kann zu **Kugeln statt Blumen** greifen,

eine Kriminalgeschichte, in der der Leser selbst die Ermittlungen leitet. Er ist Teil der Geburtstagsgesellschaft in der Villa Dossberg, dem Ort des Geschehens. Als Clara Neufeld bestimmt er über die Abfolge der Nachforschungen, verhört Verdächtige und untersucht den Tatort.

## Pegasus

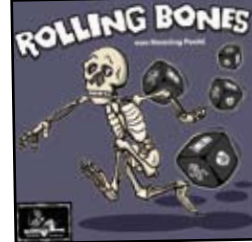
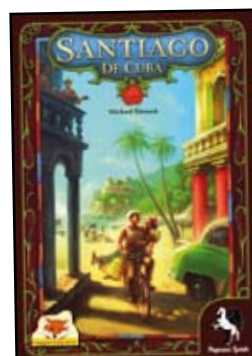
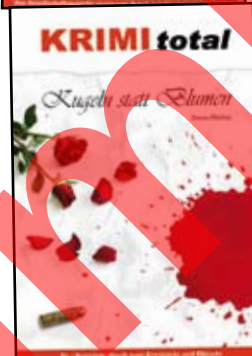
Wer nach dem verregneten Sommer lieber sonnige Gefilde sucht, sollte sich **Santiago** ansehen, die zweitgrößten Stadt Cubas. Hier hat nicht nur ein legendärer Rum, sondern auch die hiesige Revolution das Licht der Welt erblickt.

Und nun sind die Spieler hierher gekommen, um Geschäfte zu machen. Dafür stehen ihnen die zahlreichen Bewohner und Gebäude der Stadt zur Verfügung. Da diese in jeder Partie anders verteilt sind, gibt es immer wieder neue Möglichkeiten zu entdecken. Wer es am besten versteht, die Möglichkeiten zu seinem Vorteil zu nutzen, um Waren zu erwerben und diese über Schiffe und Gebäude in Siegpunkte zu verwandeln, wird am Ende den Sieg davontragen.

Um den Sieg gegen finstere Mächte geht es in **Quest: Der dunkle Kult**, der ersten Erweiterung zu **Quest – Zeit der Helden**. Hier erwarten die Helden neue, spannende Abenteuer: Sie enttarnen einen dunklen Kult, der ein ganzes Land in seinen Klauen hält. Vier neue Helden stehen bereit, von denen zwei Probleme durch List und Verhandlungsgeschick lösen. Doch auch der Widersacher der Helden, der Questmeister, erhält Verstärkung: Vier dämonische Erzscherken und ihre Anhänger stellen die Helden vor neue Herausforderungen. Doch alle erscheinen winzig, wenn der gigantische Drache das Schlachtfeld betritt.

## Sphinx

Morbide geht es bei dem Würfelspiel **Rolling Bones** zu, das in einer streng limitierten Auflage von 500 Stück erscheint. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Knochen eines Skeletts in Form von 18 Würfeln zusammen zu bekommen und dieses dann rechtzeitig zu beerdigen. Dabei gibt es drei unterschiedliche Würfeltypen, die auf jeder Seite ein individuelles Bild zeigen. bl



# Bücher & Comics

## Atlas und Furcht bei Klett-Cotta

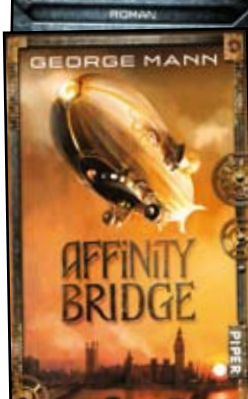
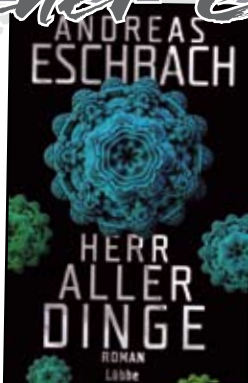
Karen Wynn Fonstads **Historischer Atlas von Mitteleuropa** bietet über hundertsechzig Karten aus Tolkiens Welt, zeigt die Routen von Frodo und seinen Gefährten, von Bilbo und auch die Schauplätze diverser Schlachten aus allen drei Zeitaltern. Politische und geographische Karten sind ebenso enthalten wie die von wichtigen Gebäuden oder Klimazonen. Die aktuelle, 15. Auflage ist völlig überarbeitet.

Die Fortsetzung von Patrick Rothfuss' Erstling **Der Name des Windes** ist so umfangreich, dass sie im Deutschen auf zwei dicke Bände aufgeteilt wird. **Die Furcht des Weisen 1** erscheint am 24. Oktober, **Die Furcht des Weisen 2** folgt dann im Februar 2012. Aufgrund einer Intrige muss Kvothe die arkanische Universität verlassen und er zieht auf der Suche nach den Mördern seiner Eltern weiter durchs Land, zu den sturmumtosten Hügeln von Ademre und zu den mysteriösen Fae. Dort trifft er die sagenumwobene Felurian, die bislang noch jeden Mann verführen konnte...

## Grüne Frau und Neonomicon bei Panini

Peter Straubs Serienkiller Fiedling Bandalier, der zuletzt im Roman **Der Schlund** sein Unwesen trieb, mordet nun auch im Comic **Green Woman**; textlich umgesetzt von Michael Easton, gezeichnet von John Bolton. Oder eben nicht, denn er ist alt geworden und will nicht mehr töten, sondern sich zur Ruhe setzen. Doch ihm ist der desillusionierte Cop Bob Steele aus New York auf den Fersen. Als sie in einer Kneipe im mittleren Westen aufeinander treffen, sind sie nicht allein, denn dort lauert ihnen etwas unsagbar Böses auf.

**Neonomicon** heißt das neueste Werk von Großmeister Alan Moore, dessen Story von Jacen Burrows zeichnerisch umgesetzt wird, und der Titel lässt es schon vermuten:



Es geht um eine Variante von Lovecrafts **Cthulhu**-Mythos, allerdings eine, die FSK 18 hat. FBI-Agent Aldo Sax ermittelt in mehreren Ritualmorden, die zwar identisch sind, jedoch allem Anschein nach nicht zusammenhängen. Dabei gerät er an eine Subkultur um den **Cthulhu**-Mythos, in der sich alles um Rockmusik, Drogen und Sex-Clubs dreht. Die Ereignisse reißen ihn mit sich fort, und das hat weitreichende Konsequenzen, jedoch nicht nur für ihn.

## Schattenspäher und Dinge bei Bastei Lübbe

In Matthew Sturges **Schattenspäher**, der in sich abgeschlossenen Fortsetzung zu **Midwinter**, zerstören die Unselie die Stadt Selafae mit einer furchtbaren Waffe, die alles in gleißendem Licht vergehen lässt. Der ehemalige Häftling und jetzige Kriegermönch Perrin Alt befürchtet, dass nach der Zerstörung seiner Heimatstadt nun sein ganzes Volk an der Reihe ist. Um diese Bedrohung abzuwenden, tritt der den sogenannten »Schatten« bei, einer Organisation aus Spionen, die für viele nur eine Legende sind...

In Andreas Eschbachs neuem Roman **Herr aller Dinge** begegnen sich zwei unterschiedliche Kinder, beide zehn Jahre: Charlotte, Tochter des französischen Botschafters in Tokio, und Hiroshi, der Sohn einer Hausangestellten. Er verliebt sich, doch sie beachtet ihn nicht; der soziale Unterschied zwischen ihnen ist deutlich spürbar. Als Hiroshi eine Idee hat, wie er die Unterschiede zwischen arm und reich beseitigen kann, behält er diese für sich, und als die beiden sich Jahre später zufällig beim Studium in den USA wiedersehen, macht er sich an die Umsetzung der Idee. Die weltverändernde Erfindung setzt Ereignisse in Gang, die zu einem uralten Geheimnis und zu einem furchtbaren Verbrechen führen.

## Dracheneifen und Feen bei Heyne

Mit **Dracheneifen** taucht Bernhard Hennen tief in die Vergangenheit der Welt aus seinen **Elfen**-Romanen ein; das neueste Werk spielt lange vor den Ereignissen der bisherigen Bände, in einer dunklen Zeit, in der Elfen, Menschen und Zwerge gegen Drachen um die Herrschaft in der magischen Welt Nangok kämpfen. Dies ist die Geschichte von drei Auserwählten: Der einfache Bauer Artax, ausgestattet mit dem Gedächtnis und Aussehen eines unsterblichen Heerführers, führt sein Volk in die Schlacht gegen die gefürchteten Himmelschlangen. Der Zwerg Galar schmiedet an einer mächtigen Waffe. Die Elfe Nandalee, eine sippenlose Jägerin, wird zur Auftragsmörderin und Dracheneife.

Maika Hallmann widmet sich mit **Die Feen** dem geflügelten Fantasyvolk; doch lassen ihre **Shadowrun**-Romane erwarten, dass auch dieser nicht so süßlich wird, wie das Cover vermuten lässt. Benny wird in ein Eliteinternat an der schottischen Küste gesteckt. Als ein Mitschüler spurlos verschwindet, findet er heraus, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugeht; die Schatten werden in Glenshee Castle lebendig und Wesen aus der Welt der Feen wechseln hier in die der Menschen.

## Du, Asylon und Brücke bei Piper

In **Du stirbst zuerst** von Dan Wells hat Michael kein Gedächtnis, doch wird er von Visionen geplagt, in denen er von gesichtslosen Monstern gejagt wird. Das Problem daran ist: Egal, was die Ärzte sagen, er weiß, dass einige der Monster real sind; er weiß nur nicht, welche...

**Asylon** von Thomas Elbel führt in eine Zukunft, die kaum freundlicher ist. Asylon, das ist die letzte zivilisierte Stadt der Erde; die Bewohner sind umgeben von endloser Wüste und gierigen Heerscharen. Als

das Leben des Ermittlers Torn bedroht wird, muss dieser gegen jede Vernunft in die Außenbezirke der Stadt und über die Grenze hinaus. Und dort stößt er auf ein Geheimnis, das alles ändert.

Frisch erschienen ist auch **Affinity Bridge**, der erste Band von George Manns Trilogie **Newbury & Hobbes**. Hier regiert Königin Victoria 1901 in London noch immer über das Empire, doch inzwischen ist sie halb Mensch, halb Maschine; und auch London ist eine andere Stadt, als wir sie kennen. Der laudanumsüchtige Ermittler Sir Maurice Newbury und seine schlagfertige Assistentin Veronica Hobbes haben alle Hände voll zu tun, denn ein blau glühender Polizist treibt sein Unwesen, irgendwer hat die Zombiiepidemie aus Indien eingeschleppt und ein Luftschiff stürzt ab.

## Robocalypse und Insel bei Knauer

In Daniel H. Wilsons **Robocalypse** experimentieren Wissenschaftler mit einer außergewöhnlichen künstlichen Intelligenz. Das geht nicht lange gut, denn die KI namens ARCHOS wehrt sich und übernimmt alsbald die Kontrolle über sämtliche Maschinen der Welt, und dazu gehören nicht nur alle PC sondern auch tödliche Waffensysteme. Es droht das Ende der Menschheit, doch dann schlagen die Menschen mit dem Mut der Verzweiflung zurück.

Ransom Riggs lässt in **Die Insel der besonderen Kinder** Großvater Abraham seinen Enkel Jacob keine Märchen erzählen, sondern Schauergeschichten von einer Insel voller Kinder mit besonderen Fähigkeiten, und von Monstern, die ihnen auf der Spur sind. Als Jacob fünfzehn ist, stirbt sein Großvater unter mysteriösen Umständen und er findet Hinweise, dass diese phantastische Insel tatsächlich existiert. Als er diese tatsächlich erreicht und dort Freunde findet, muss er feststellen, dass die Monster ebenso real sind wie die Insel...

## Imagery bei Feder & Schwert

Mit dem Science-Thriller **Imagery** begibt sich Fantasyautor Christoph Marzi in ein neues Genre. Ein Wirtschaftswissenschaftler kommt unter mysteriösen Umständen ums Leben, auf seine Hand hat er ein einziges Wort geschrieben: Imagery. Richard Elliot, Leiter der Abteilung für

Verhaltensforschung beim Institute for Consumer Research in Boston, ermittelt auf eigene Faust und gerät zwischen die Fronten. Es tobt ein Kampf um den Markt für Tablet-PCs, eine neuartige Technologie könnte die Welt verändern, und eine Umweltschutzorganisation reicht Klage ein und bringt dadurch etwas ins Rollen, das letztlich die gesamte Menschheit bedroht.

## Jubiläum, Zeit und Hölle bei Festa

Festa feiert dieses Jahr sein zehnjähriges Jubiläum, und das im November mit einem auf 666 Exemplare limitierten Sonderband. **Bis dass die Zeit den Tod besiegt** enthält fünf Erzählungen von H.P. Lovecraft und fünf Fortsetzungen zu diesen aus der Feder von Tim Curran. Beispielsweise setzt **Das Leichenhaus** vier Jahre nach **Herbert West** ein und erzählt von jenen Überbleibseln der Experimente des Doktors, die noch immer des Nachts über Friedhöfe wandeln. Der Band ist nur direkt über den Verlag erhältlich, nummeriert und von Tim Curran sowie dem Coverkünstler Cyril van der Haegen signiert.

Jeffrey Thomas schreibt sein **Tagebuch aus der Hölle** als eine Warnung an uns Lebende, und das aus der Sicht eines Selbstmörders, der – getreu nach dem katholischen Glauben – dort erwacht und endlose Qualen erdulden muss. Als er jedoch zufällig auf die an einen Baum gekreuzigte Dämonin Chara stößt, rettet er sie aus Mitleid. Diese Tat löst eine Reihe von Ereignissen aus und führt schließlich zur letzten Schlacht zwischen Himmel und Hölle.



# BUCHNEUHEITEN VON PANINI

## Die Abenteuer von

# HUCKLEBERRY FINN UND ZOMBIE JIM

Mark Twains Jugendbuch-Klassiker in einer erfrischenden Neuinterpretation

Tot, aber endlich frei! Huck Finn und sein bester Freund, der Zombie Jim, haben den Anker gelichtet und sind auf dem Weg in neue Abenteuer!

Die Abenteuer von Huckleberry Finn und Zombie Jim  
288 Seiten, €12,95, ISBN 978-3-8332-2331-0



# Das Blut der Nibelungen

Magie, Drachen, schöne Frauen ... und Zombies. Die größte Deutsche Heldensage wie sie wirklich war.

Von Bernd Frenz

(S.T.A.L.K.E.R., Die Blutork-Trilogie)

Das Blut der Nibelungen  
320 Seiten, € 12,95  
ISBN 978-3-8332-2255-9



## Die Leichen des jungen Werther

(Sehr) frei nach Johann Wolfgang von Goethe!

Ein großer Spaß für Fans klassischer Literatur!

DIE LEICHEN DES JUNGEN WERTHER  
288 Seiten, €12,95, ISBN 978-3-8332-2256-6



Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf [www.paninicomics.de](http://www.paninicomics.de)

panini BOOKS